NAVY MOVES

NOMBRE CLAVE DE LA MISION: OPERACION CEFALOPODO.
MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO N.º 78744003HZ.

Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondría en peligro la seguridad de la misión.

MISION: Localización y destrucción total del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED.

DESCRIPCION DEL TERRENO: 1.ª PARTE.

Se advierte al comando de las previsibles zonas de la misión.

- **ZONA 1:** en la superficie del océano.
  OBJETIVO: Encontrar zona idónea para la inmersión.
  ENEMIGOS Y PELIGROS: estas aguas están infectadas de minas USSEX-12 con detonador por contacto y 2,3Kg de explosivo sólido.
  Pilotarás un SUZUKI Aquatic GPX de 6 velocidades con motor DOHC bicilíndrico de 4 tiempos.
- **ZONA 2:** Inmersión a poca profundidad.
  OBJETIVO: Localiza la entrada de la base enemiga.
  ENEMIGOS Y PELIGROS: Elude el contacto con los tiburones tigre, muy agresivos y peligrosos.
- **ZONA 3:** En el batiscafo.
  OBJETIVO: Penetrar en el submarino nuclear.
  ENEMIGOS Y PELIGROS: Cefalópodos de hasta 20m que habitan ocultos en grutas y morena gigante, inmune a los misiles que pesa entre 1000 - 1200Kg.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se le proveerá de una lancha HIGGINS tipo «PT» con motor HONDA de 890 cv, de un fusil de asalto de 4,14Kg. sumergible a 400 pies y de un equipo de inmersión DINMIC-GN12.

CONSEJOS DEL MAYOR McWIRIL

1.– Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikazes, derribalos antes de que choquen contigo.
2.– Nunca toques a un tiburón.
3.– Alcanza a los pulpos con un misil doble: ¡El efecto se triplica!.
4.– Para destruir a la morena alcánzala en el interior de su boca.

2.ª PARTE: En el interior del submarino.

OBJETIVO: Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se proveerá al comando de un fusil de repetición con alcance de 400m con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

ORDENADORES:
Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.
ORDENES: PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

ENEMIGOS: Capitán, 1.er Oficial, 1.er y 2.º Oficial de máquinas, 1.er y 2.º Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que desees.

FIN DE LA MISION

Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y un compañero vendrá a rescatarte.

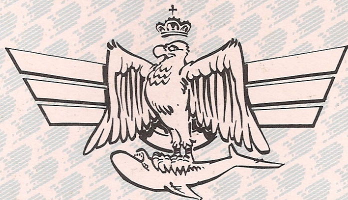
NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Usala para evitar la última guerra nuclear.

FIN DEL MENSAJE

CONTROLES
Teclas redefinibles y compatible con Joystick. Usar interface KEMPSTON en el caso de Spectrum.

EQUIPO DE DISEÑO SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Y C64

- PROGRAMA SP, AMS Y MSX
  Ignacio Abril.
- GRAFICOS
  Jorge Azpiri.
- GRAFICOS ADICIONALES
  Javier Cubedo.
- PANTALLAS DE CARGA
  Jorge Azpiri y Deborah.
- MUSICAS
  Fernando Cubedo.
- INSTRUCCIONES
  Mc. Wiril.
- ILUSTRACION DE PORTADA
  Luis Royo.
- ILUSTRACIONES ADICIONALES
  Ricardo Machuca y Rafa Negrete.
- PRODUCIDO POR
  Victor Ruiz.
- PROGRAMA C64
  Luis Mariano García.



VEINTINUEVE-UNO, S.A.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motive tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?
Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX·MSX 2

1. *Conecta el cable del cassette según indica el manual.*
2. *Rebobina la cinta hasta el principio.*
3. *Teclea LOAD"CAS:", R y pulsa ENTER.*
4. *Presiona PLAY en el cassette.*
5. *El programa se cargará automáticamente.*